

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-200337
(P2002-200337A)

(43) 公開日 平成14年7月16日 (2002.7.16)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

テーマコード (参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00

C 2 C 0 0 1

F

審査請求 未請求 請求項の数12 O L (全 11 頁)

(21) 出願番号 特願2000-403130(P2000-403130)

(22) 出願日 平成12年12月28日 (2000. 12. 28)

(71) 出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72) 発明者 青木 和彦

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(72) 発明者 横尾 俊宣

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(74) 代理人 100088155

弁理士 長谷川 芳樹 (外3名)

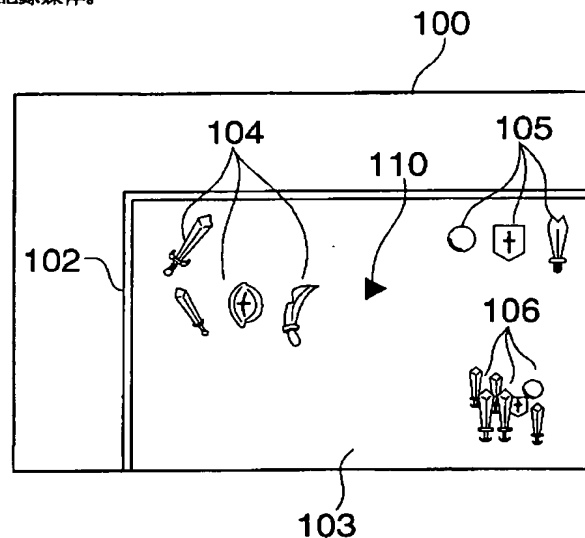
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤがアイテムを容易に操作できるビデオゲームを提供する。

【解決手段】 本発明によれば、アイテムを表すアイコン104~106を内部に配置することの可能なウィンドウ102が表示装置上に表示され、アイコンの移動命令が入力されたときに、その移動命令にしたがってウィンドウ内でアイコンが移動させられる。プレイヤは、ウィンドウ内で自由にアイテムを配置して、アイテムを分類及び整理することができる。したがって、プレイヤは目的のアイテムを容易に探し当てて、買う、売る、捨てるなどの操作を行うことができる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、前記ビデオゲームのプログラムは、コンピュータに読み取られた際、

アイテムを表すアイコンが内部に表示されるウィンドウを表示し、

プレイヤから入力された前記アイコンの移動命令にตอบสนองして、前記ウィンドウ内で前記アイコンを移動させる、ことを前記コンピュータに実行させる、記録媒体。

【請求項2】 前記ウィンドウが画面よりも広い面積を有しており、前記ビデオゲームのプログラムが、前記ウィンドウの一部を表示することを前記コンピュータに実行させる請求項1記載の記録媒体であって、

前記ビデオゲームのプログラムは、前記アイコンを指示するためのカーソルを前記ウィンドウ内に表示し、

前記カーソルが前記ウィンドウ内の表示領域の周縁部に位置するときに、前記カーソルを前記ウィンドウの未表示部分に向けて移動させる命令が入力されると、画面をスクロールさせる、ことを前記コンピュータに更に実行させる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項3】 前記ビデオゲームのプログラムは、プレイヤからの入力にตอบสนองして、前記ウィンドウの一部を表示する表示形式と、前記ウィンドウの全部を表示する表示形式と、を切り替えることを前記コンピュータに更に実行させる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項4】 前記ビデオゲームのプログラムは、前記アイコンを指示するためのカーソルを前記ウィンドウ内に表示し、

前記カーソルが前記アイコンから所定の距離内に位置するときに、そのアイコンが表すアイテムの名称を表示する、ことを前記コンピュータに更に実行させる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項5】 前記ビデオゲームのプログラムは、前記アイコンを指示するためのカーソルを前記ウィンドウ内に表示し、

前記カーソルが移動した軌跡を表示し、前記軌跡によって囲まれた前記アイコンが表すアイテムを一括して処理する、ことを前記コンピュータに更に実行させる、請求項1記載の記録媒体。

【請求項6】 ビデオゲームのプログラムであって、コンピュータに読み取られた際、アイテムを表すアイコンが内部に表示されるウィンドウを表示し、プレイヤから入力された前記アイコンの移動命令にตอบสนองして、前記ウィンドウ内で前記アイコンを移動させる、ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲームプログラム。

【請求項7】 前記ウィンドウが画面よりも広い面積を

有しており、前記ウィンドウの一部を表示することを前記コンピュータに実行させる請求項6記載のビデオゲームプログラムであって、

前記アイコンを指示するためのカーソルを前記ウィンドウ内に表示し、

前記カーソルが前記ウィンドウ内の表示領域の周縁部に位置するときに、前記カーソルを前記ウィンドウの未表示部分に向けて移動させる命令が入力されると、画面をスクロールさせる、ことを前記コンピュータに更に実行させる請求項6記載のビデオゲームプログラム。

【請求項8】 プレイヤからの入力にตอบสนองして、前記ウィンドウの一部を表示する表示形式と、前記ウィンドウの全部を表示する表示形式と、を切り替えることを前記コンピュータに更に実行させる請求項6記載のビデオゲームプログラム。

【請求項9】 前記アイコンを指示するためのカーソルを前記ウィンドウ内に表示し、

前記カーソルが前記アイコンから所定の距離内に位置するときに、そのアイコンが表すアイテムの名称を表示する、ことを前記コンピュータに更に実行させる請求項6記載のビデオゲームプログラム。

【請求項10】 前記アイコンを指示するためのカーソルを前記ウィンドウ内に表示し、

前記カーソルが移動した軌跡を表示し、前記軌跡によって囲まれた前記アイコンが表すアイテムを一括して処理する、ことを前記コンピュータに更に実行させる請求項6記載のビデオゲームプログラム。

【請求項11】 ビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、

前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、

前記コンピュータに接続された表示装置および入力装置と、を備えるビデオゲーム装置であって、

前記コンピュータは、前記記録媒体から前記プログラムを読み取ることにより、

アイテムを表すアイコンが内部に表示されるウィンドウを前記表示装置上に表示し、

前記入力装置を介してプレイヤから入力された前記アイコンの移動命令にตอบสนองして、前記ウィンドウ内で前記アイコンを移動させる、ことを実行する、ビデオゲーム装置。

【請求項12】 コンピュータ、入力装置および表示装置を備えるビデオゲーム装置の制御方法であって、

アイテムを表すアイコンが内部に表示されるウィンドウを前記表示装置上に表示し、

前記入力装置を介してプレイヤから入力された前記アイコンの移動命令にตอบสนองして、前記ウィンドウ内で前記アイコンを移動させる、ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲーム装置の制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体に関し、特に、様々なアイテムが用意されたビデオゲームに関する。

【0002】

【従来の技術】RPG (Role Playing Game: ロールプレイングゲーム) などのビデオゲームでは、通常、様々なアイテムが用意されており、プレイヤはゲームの進行に伴ってそれらのアイテムを徐々に発見することになる。それらのアイテムを収集したり、他のプレイヤと交換することに楽しみを見いだすプレイヤも多い。

【0003】プレイヤがアイテムを操作する(例えば、買う、売る、捨てる、交換する)ために、従来のビデオゲームでは、図14に示されるようなアイテムウィンドウ200がしばしば表示される。アイテムウィンドウ200内には、アイテム名が縦に並べて表示される。プレイヤは、このようなアイテム名リストの長さに沿ってカーソル210を移動させ、所望のアイテム名にカーソル210を合わせた後、決定用のボタンを押すことにより、そのアイテムを操作することができる。ウィンドウ200内の表示領域よりもアイテム名リストの方が長い場合、ウィンドウ200内に表示されていないアイテム名も存在する。この場合、カーソル210を上または下に移動させ続けられ、ウィンドウ200内の画面がスクロールするので、このようなアイテム名をウィンドウ200内に表示させることができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このようなビデオゲームでは、アイテムを操作することが必ずしも容易ではない。アイテムの数が増えてくると、アイテム名リストが長くなり、アイテムウィンドウ内に表示されないアイテム名も増えてくる。所望のアイテムを操作するために、プレイヤは、そのアイテム名を探しながらカーソルを長距離にわたって移動させなくてはならない。複数のアイテムを操作するときには、このようなカーソル移動を何度も繰り返すことになるので、アイテムの操作に膨大な時間を費やすこともある。

【0005】そこで、本願の発明は、アイテムを容易に操作することができるビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体を提供することを課題とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明によれば、アイテムを表すアイコンが内部に表示されるウィンドウが表示される。アイコンは、プレイヤから入力された移動命令に応答して、ウィンドウ内で移動させられる。

【0007】このようなウィンドウが表示されることに

より、プレイヤは、ウィンドウ内で自由にアイテムを配置して、アイテムを分類及び整理することができる。これにより、プレイヤは、目的のアイテムを容易に探し出すことができ、アイテムの一括した操作も行いやすくなる。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施形態を添付の図面を参照しながら説明する。図1は、本実施形態に係るビデオゲーム装置の全体構成を示すブロック図である。ビデオゲーム装置1は、一例として、ビデオゲーム装置1を制御する制御装置2、ならびに制御装置2に接続された入力装置(例えば、キーパッド)3および出力装置(例えば、テレビジョンセット)6を備えている。ゲーム装置1は、ゲームの途中経過データや環境設定データなどのゲームデータを保存するメモリカード5を更に備えている。

【0009】制御装置2は、一つのコンピュータである。本例において制御装置2は、家庭用のゲーム機である。ただし、これに限定されるわけではない。

【0010】図1に示されるように、制御装置2は、その構成の一例として、主制御部11、RAM (Random Access Memory; ランダムアクセスメモリ) 12、インターフェイス部13、サウンド処理部14、グラフィック処理部15、CD-ROMドライブ16、通信インタフェース17、HDD (Hard Disk Drive; ハードディスクドライブ) 18およびこれらの構成要素を相互に接続するバス19を備えている。また、CD-ROMドライブ16は、後述するゲームに関する処理を実現するためのプログラムや画像データ、サウンドデータなどを格納した記録媒体であるCD-ROM (Compact Disc Read Only Memory) 4を着脱自在に搭載することができるように構成されている。

【0011】主制御部11は、CPU (Central Processing Unit; 中央演算処理装置)、ROM (Read Only Memory; リードオンリーメモリ) 等を備える回路であり、CPUは、RAM 12(場合によってはROM)に格納されたプログラムに従って制御装置2の各部を制御する。ROMには、制御装置2のブートプログラムやOS (Operating System) 等の基本プログラムが記憶されている。また、この主制御部11は、発振器やタイマカウンタ(共に図示せず)を備えており、発振器から所定期間ごとに出力されるタイミング信号に基づいてクロック信号を生成し、このクロック信号をタイマカウンタにより計数することにより時間の計時を行う。

【0012】RAM 12は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する主記憶装置であり、CPUが実行するプログラムやその実行のために必要となるデータが格納される。RAM 12は、プログラム実行時におけるワークエリアとしても使用される。

【0013】インターフェイス部13は、入力装置3お

よびメモリカード5を着脱自在に接続することができるように構成されている。このインターフェイス部13は、バス19に接続された各部（主に、主制御部11）と入力装置3またはメモリカード5との間のデータ転送を制御する。

【0014】サウンド処理部14は、ゲームのBGM（Back Ground Music）や効果音などの音声データを再生するための処理を行う回路である。このサウンド処理部14は、主制御部11からの命令に従い、RAM12に記憶されたデータに基づいて音声信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0015】グラフィック処理部15は、フレームバッファ（図示せず）を備え、主制御部11からの命令に応じた画像をフレームバッファ上に描画する。また、グラフィック処理部15は、フレームバッファに描画された画像データに所定の同期信号を付加してビデオ信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0016】CD-ROMドライブ16は、記録媒体であるCD-ROM4に格納されたデータを読み取る読取装置である。ゲーム装置1は、制御装置2に、CD-ROM4に記録されたゲームプログラムに従った制御を実行させることにより、後述するゲームに関する制御を実現する。

【0017】通信インタフェース17は、ネットワーク100上の他装置との間で各種データ交換を行う際の通信制御を行う回路であり、必要に応じて通信回線99を介してネットワーク100に接続される。通信インタフェース17は、制御装置2と通信ネットワーク100との間の情報（プログラムやデータ）の授受を制御する。通信インタフェース17および通信回線99を介して外部の通信ネットワーク100からダウンロードされたゲームプログラムおよびデータは、HDD18に格納することができる。

【0018】HDD18は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する補助記憶装置である。HDD18には、通信インタフェース17を用いてダウンロードした情報やCD-ROM4から読み取った情報など、様々なデータやプログラムを格納することができる。

【0019】CD-ROM4は、ゲームソフトウェアを格納している。このゲームソフトウェアには、主制御部にコンピュータゲームの実行に必要な処理を行わせるゲームプログラムおよび必要なデータが含まれている。このゲームプログラムには、本実施形態に係る方法をゲーム装置1に実行させるプログラムが含まれている。CD-ROM4に格納されたゲームソフトウェアは、CD-ROMドライブ16を動作させることにより読み取ることができる。

【0020】なお、ゲーム装置1は、ゲームソフトウェアをHDD18に記憶することもできる。このゲームソ

フトウェアは、HDD18にプレインストールしてあってもよいし、CD-ROM4からインストールしたり、上述のように通信ネットワーク100上の他装置からダウンロードすることもできる。

【0021】入力装置3は、ゲームに関する様々な指示を制御装置2に入力するためにプレイヤによって操作される複数の操作具を備えている。入力装置3は、操作具が操作されると、その操作具に応じた指令信号をインターフェース部13を介して制御装置2に送る。本実施形態では、一例として、家庭用ゲーム機に一般的に付属するキーパッド30が入力装置3として用意されている。

【0022】図2（a）は、キーパッド30を示す平面図であり、（b）は、キーパッド30を示す背面図である。図2（a）に示されるように、キーパッド30には、方向指示を入力するための十字キー31や、各種の指令を制御装置2に入力するための操作キー（例えば、○ボタン32、△ボタン33、□ボタン34、×ボタン35、スタートボタン36、セレクトボタン42）などが操作具として設けられている。また、キーパッド30には、操作具としてジョイスティック37も設けられている。図2（b）に示されるように、キーパッドの背面にも、複数の操作キー（R1ボタン38、R2ボタン39、L1ボタン40、L2ボタン41）が操作具として設けられている。更に、キーパッド30は、バイブレーション（振動）機能を有している。つまり、キーパッド30はモータを内蔵しており、制御装置2から所定の制御信号を受けることでモータが作動し、キーパッド30を全体的に振動させることができるようになっている。

【0023】メモリカード5は、フラッシュメモリから構成され、制御装置2によって制御されてゲームデータを記憶する補助記憶装置である。メモリカード5へのデータの書込み、およびメモリカード5からのデータの読み込みは、インターフェイス部13を介して主制御部11が制御する。

【0024】出力装置6は、制御装置2からの映像信号や音声信号に基づいてゲーム画像を表示し、音声を出力する。本実施形態では、テレビジョン（TV）セットが出力装置6として用意されている。このテレビジョンセットは、画像表示用の表示画面61および音声出力用のスピーカ62を備えている。テレビジョンセットは、グラフィック処理部15からのビデオ信号にตอบสนองして画像を表示画面61に表示するとともに、サウンド処理部14からのサウンド信号にตอบสนองしてスピーカ62から音声を出力する。したがって、テレビジョンセットは、表示装置および音声出力装置の双方として機能する。

【0025】主制御部11は、ROMに格納されている基本ソフトウェアやCD-ROMドライブ16によってCD-ROM4から読み出されて主制御部11に格納されるゲームソフトウェアに基づいて制御装置2の動作を制御する。例えば、主制御部11は、CD-ROM4か

らグラフィックデータを読み出してグラフィック処理部15に転送し、グラフィック処理部15に画像の生成を指示する。この指示に応答して、グラフィック処理部15は、グラフィックデータを利用してビデオ信号を生成する。このビデオ信号は、出力装置6に送られる。これにより、出力装置6の表示画面上に画像が表示される。

【0026】本実施形態は、プレイヤーがアイテムを売る、買う、捨てる、他のプレイヤーと交換するなど、アイテムを選択して所定の操作を行うことの可能なビデオゲームを表示装置6の画面61上に表示する。本実施形態の特徴は、アイテムの操作が必要ときにアイテムウィンドウが画面61上に表示され、アイテムを表すアイコンをウィンドウ内でプレイヤーが自由に移動できることである。以下では、図3～図6を参照しながら、この特徴点を説明する。

【0027】図3は、表示装置6の画面61上に表示されるゲーム画面の例を示している。アイテムの操作が必要な場合、図3に示されるように、アイテムウィンドウ102を含むゲーム画面100が表示される。アイテムウィンドウ102内には、様々なアイテムを表すアイコン104～106、およびこれらのアイコンを指示するためのカーソル110が表示される。カーソル110は、プレイヤーがキーパッド30の十字キー31またはジョイスティック37を操作して制御装置2に移動命令を送ることにより、ウィンドウ102内で移動させることができる。

【0028】プレイヤーは、カーソル110を移動させていずれかのアイコンにカーソル110を合わせ、キーパッド30の○ボタン32を押すと、十字キー31またはジョイスティック37の操作により、そのアイコンをカーソル110とともに移動させることができるようになる。もう一度○ボタンを押すと、アイコンがカーソル110から離れ、ウィンドウ102内に置かれる。

【0029】したがって、プレイヤーは、アイテムウィンドウ102内でアイテムのアイコンを自由に配置し、アイテムを整理することができる。例えば、図3に示されるように、プレイヤーキャラクタが普段使用するアイテム104をウィンドウ102内の左上にまとめて配置し、重要なアイテム105を右上に配置し、あまり重要でないアイテムは右下にまとめて配置するというような利用方法が考えられる。これにより、プレイヤーは、自分の決めた配置場所をおおまかに覚えてさえいれば、目的のアイテムを容易に探し出すことができる。

【0030】図4に示されるように、図3の画面100は、4画面分の面積を有するアイテムウィンドウ表示領域212の4分の1である。アイコンは、アイテムウィンドウ102内の領域のうち実際に表示装置6上に表示される領域に表示される。この領域を、アイコン表示領域103と呼ぶことにする。

【0031】プレイヤーは、アイテムウィンドウ102の

未表示部分が存在する方向に向かってカーソル110を移動させ続けることにより、画面100をスクロールさせることができる。例えば、カーソル110を右に移動させると、図5に示されるように、カーソル110はアイコン表示領域103の右端に到達する。このとき、カーソル110を右方向に移動させる命令が制御装置2に入力されると、図6に示されるように、画面100は右方向にスクロールする。このように、プレイヤーは、カーソル110を移動させることにより画面100をスクロールさせて未表示だったアイテムのアイコンを表示させることができる。

【0032】本実施形態では、図7に示されるような縮小表示モードも用意されている。すなわち、図3のような標準サイズのアイテムウィンドウが表示されているときにキーパッド30のセレクトボタン42が押されると、アイテムウィンドウ102が縮小され、その全体が1画面に収まるように表示される。これにより、プレイヤーは、ウィンドウ120内の全てのアイテムを閲覧することができる。もう一度セレクトボタン42が押されると、標準サイズのアイテムウィンドウ102に戻る。このように、セレクトボタン42を押すことにより、アイテムウィンドウ102の表示形式を標準モードと縮小モードとの間で切り替えることができる。

【0033】図7に示されるような縮小表示では、アイテムウィンドウ102内のアイコンも縮小表示されるので、アイコンの絵柄からアイテムを判別することは難しくなる。しかしながら、アイテムウィンドウ102の右上方には、カーソル110が指示するアイテムの名称130が表示されるので、プレイヤーはそれを見ることにより、そのアイテムが何かを知ることができる。

【0034】次に、図8を参照して、ゲームプログラムの実行中にRAM12内に設けられる記憶領域を説明する。図示のように、RAM12には、プログラム記憶領域12a、画像データ記憶領域12b、アイコン位置記憶領域12c、およびカーソル位置記憶領域12dが設けられる。このほかに、RAM12には、プログラムの実行中に生成される種々のデータを格納するワークエリア（図示せず）も設けられる。

【0035】プログラム記憶領域12aは、ゲームプログラムを格納する。画像データ記憶領域12bは、プログラムの実行に必要なゲームキャラクタや背景等の画像データを格納する。プログラム記憶領域12aおよび画像データ記憶領域12bに格納されるプログラムおよび画像データは、主制御部11の制御に従ってCD-ROMドライブ16によりCD-ROM4から読み出され、RAM12に転送される。

【0036】画像データ記憶領域12bには、アイテムの絵柄を定めるアイコン画像データを記憶するための領域12b1およびアイテムウィンドウを描画するために使用されるウィンドウデータを記憶するための領域12

b 2が含まれている。ウィンドウデータには、ウィンドウ内に表示されるカーソルの画像データも含まれる。本例では、アイコン画像データおよびウィンドウデータは、CD-ROM 4から読み出され、記憶領域12b1および12b2にそれぞれ転送される。

【0037】アイコン位置記憶領域12cは、アイテムウィンドウ内のアイコンの位置データを各アイコンに対応付けて格納する。カーソル位置記憶領域12dは、アイテムウィンドウ内におけるカーソルの位置データを格納する。

【0038】なお、ゲームプログラムや上記した各種のデータは、ハードディスクドライブ18に格納することもできる。

【0039】以下では、本実施形態におけるビデオゲーム装置1の制御手順を説明する。なお、ゲームプログラムや必要なデータは、処理の進行状況に応じて順次CD-ROM 4から読み出されてRAM 12に転送されるが、以下の説明では、CD-ROM 4からの読み出し、RAM 12への転送などについての詳細な説明を省略することがある。

【0040】図9～図12は、本実施形態に係るビデオゲーム装置の制御処理を示すフローチャートである。この処理は、CD-ROM 4に記憶されたゲームプログラムを制御装置2が実行することにより実施される。制御装置2にゲームプログラムが記録されたCD-ROM 4をセットすると、まず、通常のゲームと同様に、初期画面（メーカーロゴなど）の表示、メモ리카ード5のチェック、タイトル画面の表示、データのロード、ゲーム画面の表示等を含む基本処理が行われる（ステップS102）。通常、ゲーム画面には、プレイヤーキャラクタや他のオブジェクト（例えば、ノンプレイヤーキャラクタや自然物、人工物、背景）が表示される。この基本処理中に、CD-ROM 4から上述のアイコン画像データおよびウィンドウデータが読み取られ、RAM 12の記憶領域12b1および12b2にそれぞれ格納される。また、前回のゲームデータ保存時に記憶されたアイテムウィンドウ内におけるアイコン位置データがメモ리카ード5から読み取られ、RAM 12の記憶領域12cに格納される。

【0041】次に、入力装置3を介したプレイヤーからの入力を待ち（ステップS104）、入力がない場合（ステップS104：NORルート）には、プレイヤーからの入力待機を継続する。プレイヤーからの入力があった場合（ステップS104：YESルート）、その入力の結果に応じて、アイテムウィンドウの表示が必要であるか否かが判断される（ステップS106）。プレイヤーからの入力は、RAM 12に格納されるので、その記憶内容を参照することにより、上記の判断を行うことができる。アイテムウィンドウの表示が必要になるのは、例えば、プレイヤーがプレイヤーキャラクタの所有アイテムを閲覧す

るときや、プレイヤーキャラクタがゲーム上のショップを訪れたときや、プレイヤーが他のプレイヤーとの間でアイテムを交換するときである。

【0042】アイテムウィンドウの表示が必要でないと判断される場合（ステップS106：NORルート）、必要な処理が行われ（ステップS108）、その後、ゲームを終了すべきか否かが判断される（ステップS110）。所定のゲーム終了条件が満たされる場合（ステップS110：YESルート）は、データのロード、タイトル画面の表示などの一般的な処理を含む終了処理が行われる（ステップS112）。ゲーム終了条件が満たされない場合（ステップS110：NORルート）は、ステップS104に処理が戻り、再びプレイヤーからの入力が待たれる。

【0043】アイテムウィンドウの表示が必要であると判断される場合（ステップS106：YESルート）は、出力装置6の画面61にアイテムウィンドウが表示される（ステップS114）。アイテムウィンドウ内には、アイテムのアイコンおよびカーソルも配置される。カーソルは、予め定められた初期位置に表示される。ステップS114では、アイコン画像データおよびウィンドウデータがRAM 12の記憶領域12b1および12b2からそれぞれ読み取られ、グラフィック処理部15に転送される。また、アイコンの位置情報がアイコン位置記憶領域12cから読み取られ、グラフィック処理部15に転送される。グラフィック処理部15は、転送されたこれらのデータを用いてビデオ信号を生成し、それを出力装置61に送出する。出力装置6は、このビデオ信号を用いて、所定の位置に配置されたアイコンを含むアイテムウィンドウ（図3）を画面61上に表示する。

【0044】アイテムウィンドウの表示が終了した後は、プレイヤーからの入力が待たれる（ステップS116）。入力がない場合（ステップS116：NORルート）には、プレイヤーからの入力待機を継続する。プレイヤーからの入力があった場合（ステップS116：YESルート）、それがキーパッド30のセレクトボタン42の押下げであるか否かが判断される（ステップS118）。セレクトボタン42の押下げであると判断される場合（ステップS118：YESルート）、標準モードと縮小モードの間で表示形式が切り替えられる（ステップS120）。表示形式の切替が完了した後は、ステップS116に処理が戻り、再びプレイヤーからの入力が待たれる。

【0045】一方、セレクトボタン42の押下げでないと判断される場合（ステップS118：NORルート）は、キーパッド30の十字キー31またはジョイスティック37を介して移動情報が入力されたか否かが判断される（ステップS122）。移動情報の入力であると判断される場合（ステップS122：YESルート）、画面のスクロールが必要であるか否かが判断される（ステ

ップS124)。

【0046】上述したように、カーソルがアイコン表示領域の周縁に位置するとき、すなわちウィンドウの枠に隣接するか、あるいは画面の端に位置するときに、ウィンドウの未表示部分が存在する方向への移動情報が入力されると、スクロールが必要であると判断される(ステップS124: YESルート)。この場合、入力された移動量および移動方向に画面をスクロールさせる処理が行われる(ステップS126)。この後、ステップS116に処理が戻り、再びプレイヤからの入力が待たれる。

【0047】スクロールが必要でないと判断される場合(ステップS124: NOルート)、入力された移動量および移動方向にカーソルが画面上で移動させられる(ステップS128)。移動後のカーソル位置は、RAM12の記憶領域12eに格納され、これにより、カーソル位置データが更新される(ステップS126)。この後、ステップS116に処理が戻り、再びプレイヤからの入力が待たれる。一方、ステップS122でプレイヤからの入力が移動情報の入力でないと判断される場合(ステップS122: NOルート)は、その入力が○ボタン32の押下げであったか否かが判断される(ステップS132)。

【0048】プレイヤからの入力が○ボタン32の押下げでないと判断される場合(ステップS132: NOルート)、その入力が△ボタン33の押下げであったか否かが判断される(ステップS134)。△ボタン33の押下げであると判断される場合(ステップS134: YESルート)、画面上からアイテムウィンドウが消去される(S136)。このように、本実施形態では、プレイヤが△ボタン33を押すことにより、アイテムウィンドウを消去することができる。この後、ステップS104に処理が戻り、再びプレイヤからの入力が待たれる。プレイヤからの入力が△ボタン33の押下げでないと判断される場合(ステップS134: NOルート)は、プレイヤからの入力に応じた必要な処理が行われた後(ステップS138)、ステップS116に処理が戻り、再びプレイヤからの入力が待たれる。

【0049】ステップS132で○ボタン32が押されたと判断される場合(ステップS132: YESルート)は、アイコン移動処理が行われる(ステップS140)。図12は、アイコン移動処理を示すフローチャートである。この処理では、まず、カーソルがいずれかのアイコンを指示しているか否かが判断される(ステップS142)。これは、RAM12内に格納されたアイコン位置データおよびカーソル位置データを参照し、カーソルから所定の距離内に位置するアイコンが存在するか否かを調べることにより判断される。なお、所定の距離内に位置するアイコンが複数存在するときは、もっとも距離の近いアイコンを指示しているものと判断される。

【0050】カーソルが指示するアイコンが存在しないと判断される場合(ステップS142: NOルート)は、アイコン移動処理を終了する。一方、カーソルが指示するアイコンが存在すると判断される場合(ステップS142: YESルート)は、プレイヤからの更なる入力待たれる(ステップS144)。

【0051】プレイヤからの入力がない場合(ステップS144: NOルート)には、プレイヤからの入力待機が継続される。プレイヤからの入力があった場合(ステップS144: YESルート)、それが移動情報の入力であるか否かが判断される(ステップS146)。移動情報の入力であると判断される場合(ステップS146: YESルート)、カーソルが指示するアイコンが、入力された移動量および移動方向に画面上で移動させられる(ステップS148)。移動後のアイコン位置は、RAM12の記憶領域12dに格納される。これにより、移動したアイコンの位置データが更新される(ステップS150)。この後、ステップS144に処理が戻り、再びプレイヤからの入力待たれる。

【0052】一方、移動情報が入力されなかったと判断される場合(ステップS146: NOルート)、プレイヤからの入力が○ボタンの押下げであったか否かが判断される(ステップS152)。○ボタンの押下げでないと判断される場合(ステップS152: NOルート)、ステップS144に処理が戻り、再びプレイヤからの入力待たれる。○ボタンが押されたと判断される場合(ステップS152: YESルート)は、アイコン移動処理を終了する。アイコン移動処理が終了すると、ステップS116に処理が戻り、再びプレイヤからの入力待たれる。

【0053】このように、プレイヤは、カーソルをアイコンに合わせて○ボタンを押すことによりアイコンを移動可能にし、もう一度○ボタンを押すことにより移動可能なアイコンの指定を解除することができる。

【0054】本実施形態によれば、プレイヤは、アイテムウィンドウ内でアイテムを自由に配置して整理することができる。したがって、プレイヤがアイテムを分類し、その分類に応じてアイテムウィンドウ内の異なる領域にアイテムを分けて配置することにより、所望のアイテムを探すことが容易になる。

【0055】アイテムの操作をいっそう容易にするために、カーソルの移動軌跡が表示される動作モードが用意されていてもよい。例えば、アイテムウィンドウが表示されているときに□ボタン34が押されると、通常モードから描線モードに切り替わり、カーソルを移動させることによりカーソルの移動軌跡に沿った線を描くことができるようにしてもよい。この線によって囲まれるアイコンを一括して操作できるようになっているとプレイヤにとって便利である。

【0056】図13は、描線モードにおけるアイテムウ

ィンドウを示している。図13に示されるように、プレイヤは、カーソル110を移動させることによって線114を描き、アイコン116を囲むことができる。例えば、アイテムを売る場合には、○ボタン32を押すことにより、線114によって囲まれたアイコン116が表すアイテムを一括して売ることができる。このように、描線モードを用意すると、複数のアイテムを一度に操作することができるので、プレイヤはアイテムをいっそう容易に操作することができる。

【0057】以上、本発明をその実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で様々な変形が可能である。例えば、本発明に係る方法に伴う複数のステップは、本発明の趣旨または範囲から逸脱しない範囲でその順序を変えることができる。

【0058】上記実施形態では、家庭用ゲーム装置との関連で本発明を説明したが、本発明は、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータやアーケードゲーム機などに適用することも可能である。

【0059】上記実施形態では表示装置および入力装置と制御装置とが分離しているが、表示装置および入力装置と制御装置とが一体化されたビデオゲーム装置に本発明を適用することも可能である。

【0060】上記実施形態では、ゲームプログラムおよびデータを記録するためのコンピュータ読取り可能な記録媒体としてCD-ROMを用いている。しかしながら、記録媒体はCD-ROMに限定されるものではなく、DVD (Digital Versatile Disc) あるいはROMカードなどコンピュータが読取り可能なその他の磁気的、光学的記録媒体あるいは半導体メモリであってもよい。さらには、ゲーム機やコンピュータの記憶装置にあらかじめプリインストールしておく方式で本発明を実現するためのプログラムやデータを提供してもよい。

【0061】本発明を実現するためのプログラムやデータは、図1に示される通信インタフェース17により、通信回線99を介して接続されたネットワーク100上の他の機器からHDD18にダウンロードして使用してもよい。また、通信回線99上の他の機器のメモリにプログラムやデータを記録しておき、必要に応じて、このプログラムやデータを通信回線99を介してRAM12に順次に読み込んで使用することも可能である。

【0062】本発明を実現するためのプログラムやデータの提供形態は、ネットワーク100上の他の機器か

ら、搬送波に重畳されたコンピュータデータ信号として提供されるものであってもよい。例えば、制御装置2は、通信インタフェース17から通信回線99を介して通信ネットワーク100上の他の機器にコンピュータデータ信号の送信を要求し、送信されたコンピュータデータ信号を受信してRAM12に格納することにより、本発明を実現できるようになってもよい。

【0063】

【発明の効果】本発明によれば、アイテムを表すアイコンを自由に配置可能なアイテムウィンドウが表示されるので、プレイヤはウィンドウ内で自由にアイテムを分類及び整理することができ、これにより、目的のアイテムを容易に探し出して操作することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係るビデオゲーム装置の構成を示すブロック図である。

【図2】(a)は、キーパッドを示す平面図であり、(b)は、キーパッドを示す平面図である。

【図3】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図4】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図5】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図6】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図7】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図8】制御装置のRAM内に設けられる記憶領域を示す図である。

【図9】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

【図10】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

【図11】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

【図12】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

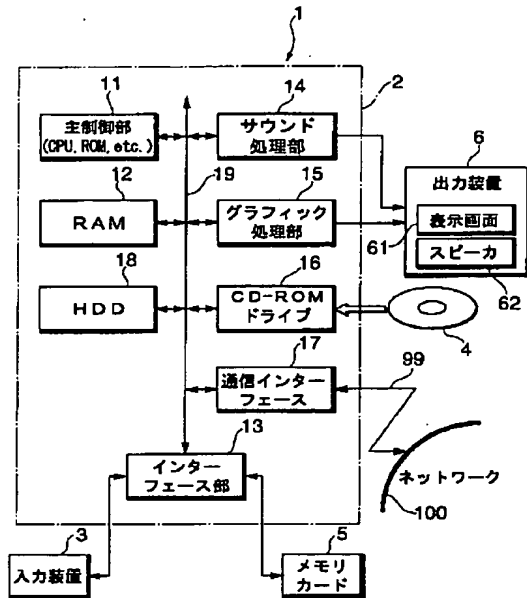
【図13】ゲーム画面の一例を示す図である。

【図14】従来のゲーム画面を示す図である。

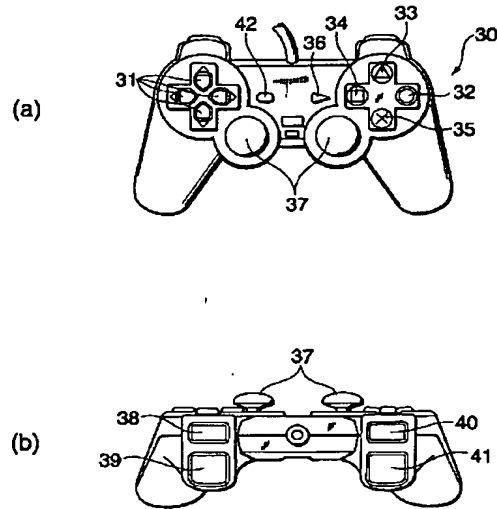
【符号の説明】

1…ビデオゲーム装置、2…制御装置、3…入力装置、4…CD-ROM、5…メモリカード、6…出力装置、11…主制御部、12…RAM、13…インターフェース部、14…サウンド処理部、15…グラフィック処理部、16…CD-ROMドライブ、17…通信インタフェース、18…ハードディスクドライブ、19…バス、99…通信回線、100…通信ネットワーク。

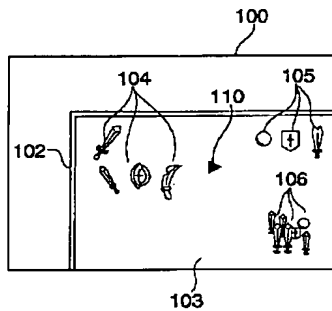
【図1】



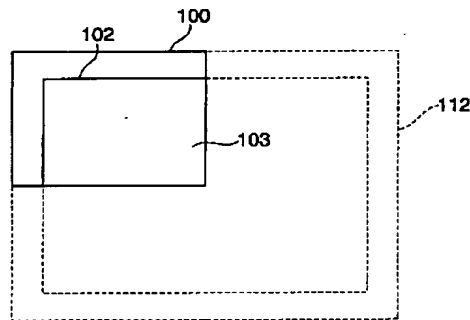
【図2】



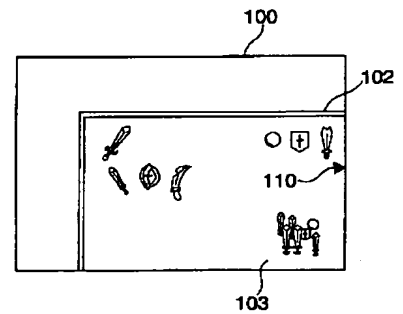
【図3】



【図4】

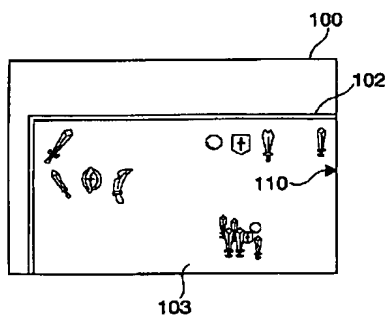


【図5】

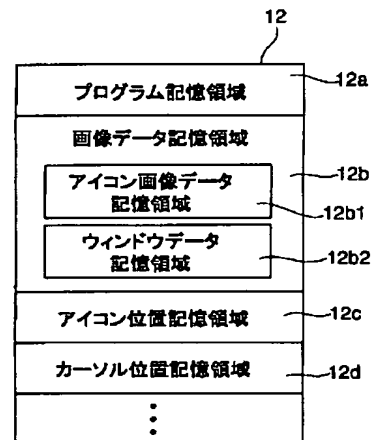
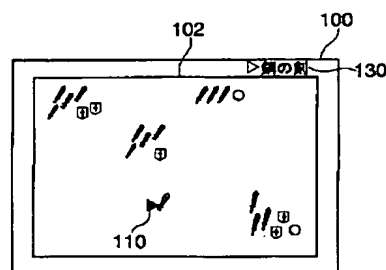


【図8】

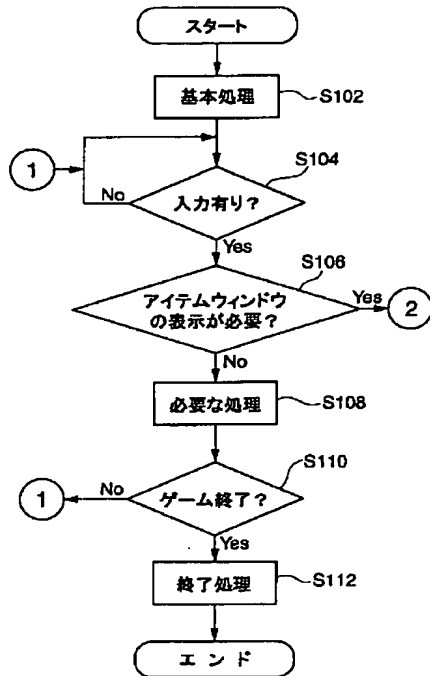
【図6】



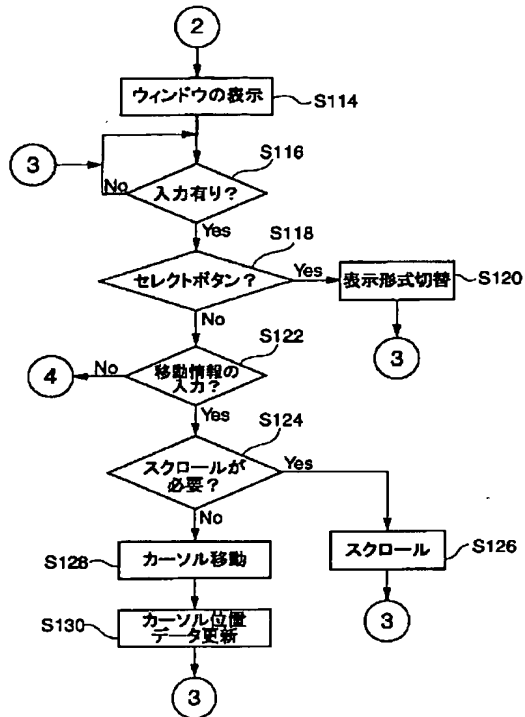
【図7】



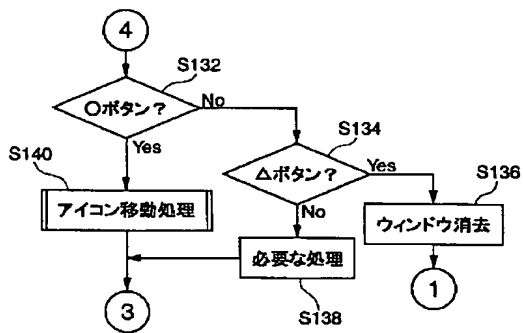
【図9】



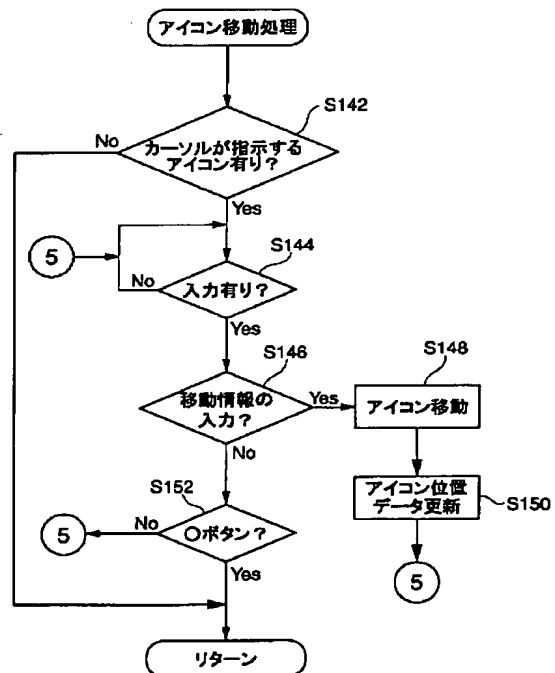
【図10】



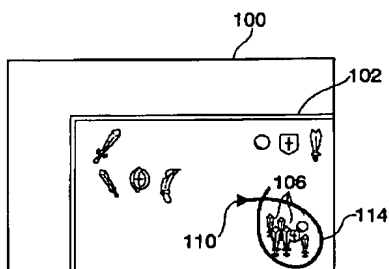
【図11】



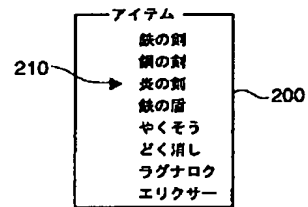
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA11 AA14 AA17 BA00
BA06 BB00 BB06 BB08 BC00
BC07 CA01 CB01 CB06 CC02
CC08

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

Bibliography

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,2002-200337,A (P2002-200337A)

(43) [Date of Publication] July 16, Heisei 14 (2002. 7.16)

(54) [Title of the Invention] The record medium which recorded the program and its program of video game on video game equipment and its control method, and the row and in which computer read is possible.

(51) [The 7th edition of International Patent Classification]

A63F 13/00

[FI]

A63F 13/00

C

F

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 12

[Mode of Application] OL

[Number of Pages] 11

(21) [Filing Number] Application for patent 2000-403130 (P2000-403130)

(22) [Filing Date] December 28, Heisei 12 (2000. 12.28)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 391049002

[Name] Square, Inc.

[Address] 1-8-1, Shimo-meguro, Meguro-ku, Tokyo

(72) [Inventor(s)]

[Name] Aoki Kazuhiko

[Address] 1-8-1, Shimo-meguro, Meguro-ku, Tokyo ARUKO tower Inside of Square, Inc.

(72) [Inventor(s)]

[Name] Yokoo Toshinobu

[Address] 1-8-1, Shimo-meguro, Meguro-ku, Tokyo ARUKO tower Inside of Square,

Inc.

(74) [Attorney]

[Identification Number] 100088155

[Patent Attorney]

[Name] Hasegawa Yoshiki (besides three persons)

[Theme code (reference)]

2C001

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA11 AA14 AA17 BA00 BA06 BB00 BB06 BB08 BC00 BC07 CA01 CB01
CB06 CC02 CC08

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any
damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

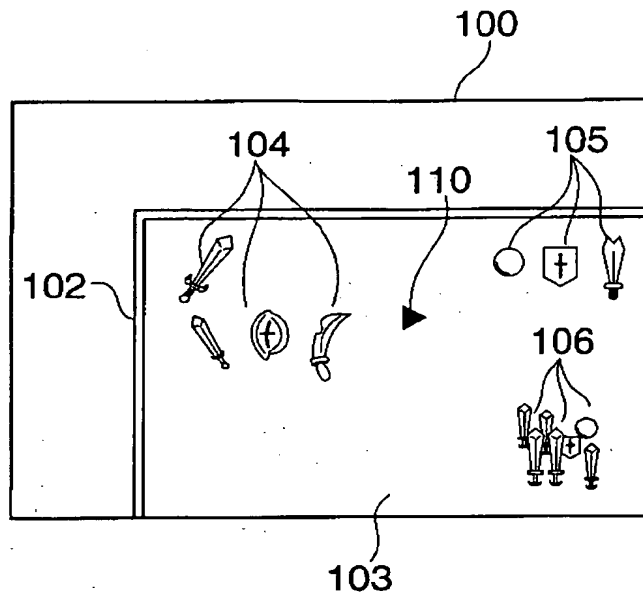
Summary

(57) [Abstract]

[Technical problem] A player offers the video game which can operate an item easily.

[Means for Solution] When according to this invention the possible window 102 of arranging the icons 104-106 showing an item inside is displayed on display and the move instruction of an icon is inputted, according to the move instruction, an icon is moved in a window. In a window, a player can arrange an item freely, and can classify and arrange an item. Therefore, a player can operate discovering easily and buying it, selling, throwing away the target item, etc.

[Translation done.]



[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] It is the record medium which makes the aforementioned computer perform what the window where the icon which expresses an item when it is the record medium which recorded the program of video game, and in which computer read is possible and the program of the aforementioned video game is read by the computer is displayed on the interior is displayed, the move instruction of the aforementioned icon inputted from the player is answered, and the aforementioned icon is moved for in the aforementioned window.

[Claim 2] The aforementioned window has an area larger than a screen. the program of the aforementioned video game It is the record medium according to claim 1

which makes the aforementioned computer perform displaying a part of aforementioned window. the program of the aforementioned video game When the cursor for directing the aforementioned icon is displayed in the aforementioned window and the aforementioned cursor is located in the periphery section of the viewing area in the aforementioned window The record medium according to claim 1 which makes the aforementioned computer perform further what is made to scroll a screen when the instruction which turns and moves the aforementioned cursor to a part for the non-display of the aforementioned window is inputted.

[Claim 3] The program of the aforementioned video game is a record medium according to claim 1 which an input is answered [record medium] from a player and makes the aforementioned computer perform further changing the display format which displays a part of aforementioned window, and the display format which displays all of the aforementioned windows.

[Claim 4] The program of the aforementioned video game is a record medium according to claim 1 which makes the aforementioned computer perform further what the name of the item which the icon expresses is displayed for when the cursor for directing the aforementioned icon is displayed in the aforementioned window and the aforementioned cursor is located in a predetermined distance from the aforementioned icon.

[Claim 5] The program of the aforementioned video game is a record medium according to claim 1 which makes the aforementioned computer perform further what the cursor for directing the aforementioned icon is displayed in the aforementioned window, tracing which the aforementioned cursor moved is displayed, and the item which the aforementioned icon surrounded by the aforementioned tracing expresses is collectively processed for.

[Claim 6] The video game program which it is [program] the program of video game and makes the aforementioned computer perform what the icon showing an item displays the window displayed on the interior, answers the move instruction of the aforementioned icon inputted from the player, and moves the aforementioned icon for in the aforementioned window when read by the computer.

[Claim 7] It is the video game program according to claim 6 which makes the aforementioned computer perform that the aforementioned window has latus area rather than the screen, and displays a part of aforementioned window. When the cursor for directing the aforementioned icon is displayed in the aforementioned window and the aforementioned cursor is located in the periphery section of the viewing area in the aforementioned window The video game program according to claim 6 which makes the aforementioned computer perform further what is made to scroll a screen when the instruction which turns and moves the aforementioned cursor to a part for the non-display of the aforementioned window is inputted.

[Claim 8] The video game program according to claim 6 which makes the aforementioned computer perform further answering an input from a player and changing the display format which displays a part of aforementioned window, and the

display format which displays all of the aforementioned windows.

[Claim 9] The video game program according to claim 6 which makes the aforementioned computer perform further what the name of the item which the icon expresses is displayed for when the cursor for directing the aforementioned icon is displayed in the aforementioned window and the aforementioned cursor is located in a predetermined distance from the aforementioned icon.

[Claim 10] The video game program according to claim 6 which makes the aforementioned computer perform further what the cursor for directing the aforementioned icon is displayed in the aforementioned window, tracing which the aforementioned cursor moved is displayed, and the item which the aforementioned icon surrounded by the aforementioned tracing expresses is collectively processed for.

[Claim 11] It is video-game equipment which is video-game equipment characterized by to provide the following, and performs in what the icon which expresses an item when the aforementioned computer reads the aforementioned program in the aforementioned record medium displays the window displayed on the interior on the aforementioned display, it answers to the move instruction of the aforementioned icon inputted from a player through the aforementioned input unit, and the aforementioned icon moves for in the aforementioned window. The record medium which recorded the program of video game and in which computer read is possible The display and the input unit which were connected to the computer which reads and executes the aforementioned program from the aforementioned record medium, and the aforementioned computer

[Claim 12] The control method of video-game equipment of being the control method of video-game equipment equipped with a computer, an input unit, and display, and making the aforementioned computer performing what the icon showing an item displays the window displayed on the interior on the aforementioned display, answers the move instruction of the aforementioned icon inputted from the player through the aforementioned input unit, and moves the aforementioned icon for in the aforementioned window.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the video game by which various items were especially prepared for video game equipment and its control method, and the row about the record medium which recorded the program and its program of video game, and in which computer read is possible.

[0002]

[Description of the Prior Art] In video game, such as RPG (Role Playing Game : role playing game), various items are usually prepared and a player will discover those items gradually with advance of a game. Exchanging for the player of others [**** / collecting those items] also has many players which find out pleasure.

[0003] In order that a player may operate an item (for example, it buys, sells, throws away and exchanges), in the conventional video game, the item window 200 as shown in drawing 14 is often displayed. In the item window 200, an item name arranges perpendicularly and is displayed. After a player moves cursor 210 along with the length of such an item name list and doubles cursor 210 with a desired item name, it can operate the item by pushing the button for determination. When the item name list is longer than the viewing area in a window 200, the item name which is not displayed in the window 200 also exists. In this case, if it continues moving cursor 210 to a top or the bottom, since the screen in a window 200 will scroll, such an item name can be displayed in a window 200.

[0004]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, in such video game, it is not necessarily easy to operate an item. If the number of items increases, an item name list will become long and the item name's which is not displayed in an item window will increase. In order to operate a desired item, a player must move cursor over a long distance, looking for the item name. Since such a cursor advance will be repeatedly repeated when operating two or more items, huge time may be spent on operation of an item.

[0005] Then, this invention makes it a technical problem to offer the record medium which recorded the program and its program of video game on the video game equipment which can operate an item easily and its control method, and the row and in which computer read is possible.

[0006]

[Means for Solving the Problem] According to this invention, the window where the icon showing an item is displayed on the interior is displayed. An icon answers the move instruction inputted from the player, and is moved in a window.

[0007] By displaying such a window, in a window, a player can arrange an item freely, and can classify and arrange an item. Thereby, a player can discover the target item

easily and becomes easy to perform operation which the item bundled up.

[0008]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, it explains, referring to the drawing of appending of the operation form of this invention. Drawing 1 is the block diagram showing the whole video game equipment composition concerning this operation form. Video game equipment 1 is equipped with the control unit 2 which controls video game equipment 1, the input unit (for example, keypad) 3 connected to the control unit 2 at the row, and the output unit (for example, television set) 6 as an example. Game equipment 1 is further equipped with the memory card 5 which saves game data, such as progress data of a game, and environmental setting data.

[0009] A control unit 2 is one computer. In this example, a control unit 2 is a game machine for home use. However, it is not necessarily limited to this.

[0010] As shown in drawing 1, the control unit 2 is equipped with the bus 19 which connects the main-control section 11, RAM (Random Access Memory; RAM)12, the interface section 13, the sound processing section 14, the graphic operation section 15, CD-ROM drive 16, a communication interface 17, HDD (Hard Disk Drive; hard disk drive)18, and these components mutually as an example of the composition. Moreover, CD-ROM drive 16 is constituted so that it can carry free [attachment and detachment of CD-ROM (Compact Disc Read Only Memory)4 which is the record medium which stored the program for realizing processing about the game mentioned later, image data sound data, etc.].

[0011] The main-control section 11 is a circuit equipped with CPU (Central Processing Unit; arithmetic and program control), ROM (Read Only Memory; read-only memory), etc., and CPU controls each part of a control unit 2 according to the program stored in RAM12 (it is ROM depending on the case). Basic programs, such as a boot program of a control unit 2 and OS (Operating System), are memorized by ROM. Moreover, this main-control section 11 is equipped with VCO or the timer counter (not shown [both]), generates a clock signal based on the timing signal outputted for every predetermined period from VCO, and clocks time by carrying out counting of this clock signal by the timer counter.

[0012] RAM12 is main storage used in order that CPU of the main-control section 11 may perform a program, and the data which are needed for the program which CPU performs, or its execution are stored. RAM12 is used also as a work area at the time of program execution.

[0013] The interface section 13 is constituted so that it can connect free [attachment and detachment of an input unit 3 and memory card 5]. This interface section 13 controls the data transfer between each part (mainly main-control section 11) and the input unit 3 which were connected to the bus 19, or memory card 5.

[0014] The sound processing section 14 is a circuit which performs processing for reproducing voice data, such as BGM (Back Ground Music) of a game, and a sound effect. This sound processing section 14 generates a sound signal based on the data

memorized by RAM12 according to the instruction from the main-control section 11, and supplies this to an output unit 6.

[0015] The graphic operation section 15 is equipped with a frame buffer (not shown), and draws the picture according to the instruction from the main-control section 11 on a frame buffer. Moreover, the graphic operation section 15 adds a predetermined synchronizing signal to the image data drawn by the frame buffer, generates a video signal, and supplies this to an output unit 6.

[0016] CD-ROM drive 16 is a reader which reads the data stored in CD-ROM4 which is a record medium. Game equipment 1 realizes control about the game mentioned later by performing control according to the game program recorded on the control unit 2 by CD-ROM4.

[0017] A communication interface 17 is a circuit which performs communications control at the time of performing the various data exchanges among the other equipments on a network 100, and is connected to a network 100 through a communication line 99 if needed. A communication interface 17 controls transfer of the information between a control unit 2 and a communication network 100 (a program and data). The game program and data which were downloaded from the external communication network 100 through the communication interface 17 and the communication line 99 are storable in HDD18.

[0018] HDD18 is auxiliary memory used in order that CPU of the main-control section 11 may perform a program. Various data and programs, such as information downloaded using the communication interface 17 and information read in CD-ROM4, are storable in HDD18.

[0019] CD-ROM4 stores game software wear. The game program and the required data which make processing required for execution of a computer game perform in the main-control section are contained in this game software wear. The program which makes game equipment 1 perform the method concerning this operation form is included in this game program. The game software wear stored in CD-ROM4 can be read by operating CD-ROM drive 16.

[0020] In addition, game equipment 1 can also memorize game software wear to HDD18. This game software wear may be pre-installed in HDD18, and it can install from CD-ROM4, or it can also be downloaded from the other equipments on a communication network 100 as mentioned above.

[0021] The input unit 3 is equipped with two or more operation implements operated by the player in order to input various directions about a game into a control unit 2. An input unit 3 will send the command signal according to the operation implement to a control unit 2 through the interface section 13, if an operation implement is operated. With this operation form, the keypad 30 which is generally attached in a home video game machine as an example is prepared as an input unit 3.

[0022] Drawing 2 (a) is the plan showing a keypad 30, and (b) is the rear view showing a keypad 30. As shown in drawing 2 (a), the cross-joint key 31 for inputting direction directions, the operation key (for example, the O button 32, the ** button

33, the ** button 34, the x button 35, a start button 36, a select button 42) for inputting various kinds of instructions into a control unit 2, etc. are prepared in the keypad 30 as an operation implement. Moreover, the joy stick 37 is also formed in the keypad 30 as an operation implement. As shown in drawing 2 (b), two or more operation keys (R1 button 38, R2 button 39, L1 button 40, L2 button 41) are prepared also in the tooth back of a keypad as an operation implement. Furthermore, the keypad 30 has the vibration (vibration) function. That is, the motor can be built in, a motor can operate by receiving a predetermined control signal from a control unit 2, and, on the whole, a keypad 30 can vibrate a keypad 30 now.

[0023] Memory card 5 is auxiliary memory which consists of flash memories, is controlled by the control unit 2, and memorizes game data. The main-control section 11 controls the writing of the data to memory card 5, and the read in of the data from memory card 5 through the interface section 13.

[0024] An output unit 6 displays a game picture based on the video signal and sound signal from a control unit 2, and outputs voice. With this operation form, the television (TV) set is prepared as an output unit 6. This television set is equipped with the display screen 61 for image display, and the loudspeaker 62 for voice outputs. A television set answers a sound signal from the sound processing section 14, and outputs voice from a loudspeaker 62 while it answers a video signal from the graphic operation section 15 and displays a picture on the display screen 61. Therefore, a television set functions as both sides of display and an audio output device.

[0025] The main-control section 11 controls operation of a control unit 2 by basic software and CD-ROM drive 16 which are stored in ROM based on the game software wear which is read from CD-ROM4 and stored in the main-control section 11. For example, the main-control section 11 reads graphical data from CD-ROM4, transmits it to the graphic operation section 15, and directs generation of a picture in the graphic operation section 15. Answering these directions, the graphic operation section 15 generates a video signal using graphical data. This video signal is sent to an output unit 6. Thereby, a picture is displayed on the display screen of an output unit 6.

[0026] This operation gestalt displays the possible video game of exchanging for other players which sell an item, to buy and to throw away etc. choosing an item, and a player performing predetermined operation on Screen 61 of display 6. The feature of this operation gestalt is that a player can move freely the icon which an item window is displayed on Screen 61 when operation of an item is required, and expresses an item in a window. Below, this focus is explained, referring to drawing 3 - drawing 6 .

[0027] Drawing 3 shows the example of the game screen displayed on Screen 61 of display 6. When operation of an item is required, as shown in drawing 3 , the game screen 100 including the item window 102 is displayed. In the item window 102, the cursor 110 for directing the icons 104-106 showing various items and these icons is

displayed. Cursor 110 can be moved in a window 102, when a player operates the cross-joint key 31 or joy stick 37 of a keypad 30 and sends a move instruction to a control unit 2.

[0028] If the player is moving cursor 110, shifts, and doubles cursor 110 with that icon and the O button 32 of a keypad 30 is pushed, it can move the icon with cursor 110 by operation of the cross-joint key 31 or a joy stick 37. If O button is pushed once again, an icon will separate from cursor 110 and will be placed into a window 102.

[0029] Therefore, a player can arrange the icon of an item freely in the item window 102, and can arrange an item. For example, as shown in drawing 3, the usage of a player character arranging collectively the item 104 used usually at the upper left in a window 102, arranging the important item 105 at the upper right, and arranging collectively the item which is not not much important at the lower right can be considered. Thereby, if a player memorizes roughly the arrangement place on which he decided, is clear and is, it can discover the target item easily.

[0030] As shown in drawing 4, Screen 100 of drawing 3 is a quadrant of the item window display field 212 which has the area for four screens. An icon is displayed on the field actually displayed on display 6 among the fields in the item window 102. This field is made to call it the icon viewing area 103.

[0031] A player can make Screen 100 scroll by continuing moving cursor 110 toward the direction where the amount of [of the item window 102] non-display exists. For example, if cursor 110 is moved to the right, as shown in drawing 5, cursor 110 will arrive at the right end of the icon viewing area 103. If the instruction to which cursor 110 is moved rightward is inputted into a control unit 2 at this time, as shown in drawing 6, Screen 100 will scroll rightward. Thus, a player can display the icon of the item which was made to scroll Screen 100 and had not been displayed by moving cursor 110.

[0032] With this operation form, reduced-display mode as shown in drawing 7 is also prepared. That is, if the select button 42 of a keypad 30 is pushed when the item window of standard size like drawing 3 is displayed, the item window 102 will be reduced and it will be displayed that the whole is settled in one screen. Thereby, a player can peruse all the items in a window 120. If a select button 42 is pushed once again, it will return to the item window 102 of standard size. Thus, the display format of the item window 102 can be changed between a canonical mode and reduction mode by pushing a select button 42.

[0033] In a reduced display as shown in drawing 7, since the reduced display also of the icon in the item window 102 is carried out, it becomes difficult to distinguish an item from the pattern of an icon. However, since the name 130 of the item which cursor 110 directs is displayed on the upper right direction of the item window 102, when a player looks at it, the item can know something.

[0034] Next, with reference to drawing 8, the storage region prepared in RAM12 into game program execution is explained. Like illustration, program storage area 12a,

image data storage region 12b, icon position-memory field 12c, and 12d of cursor location storage regions are prepared in RAM12. In addition, the work area (not shown) which stores in RAM12 the various data generated in program execution is also prepared.

[0035] Program storage area 12a stores a game program. Image data storage region 12b stores image data, such as a game character which is needed for program execution, and a background. The program and image data which are stored in program storage area 12a and image data storage region 12b are read from CD-ROM4 by CD-ROM drive 16 according to control of the main-control section 11, and are transmitted to RAM12.

[0036] The field 12b2 for memorizing the window data used in order to draw the field 12b1 and item window for memorizing the icon image data which defines the pattern of an item is included in image data storage region 12b. The image data of the cursor displayed in a window is also contained in window data. In this example, icon image data and window data are read from CD-ROM4, and are transmitted to a storage region 12b1 and 12b2, respectively.

[0037] Icon position-memory field 12c matches and stores the position data of the icon in an item window in each icon. 12d of cursor location storage regions stores the position data of the cursor in an item window.

[0038] In addition, the data of the above-mentioned various kinds [program / game / and] are also storable in a hard disk drive 18.

[0039] Below, the control procedure of the video game equipment 1 in this operation form is explained. In addition, although a game program and required data are read from CD-ROM4 one by one according to the advance situation of processing and it is transmitted to RAM12, in the following explanation, the detailed explanation about read-out from CD-ROM4, the transfer to RAM12, etc. may be omitted.

[0040] Drawing 9 - drawing 12 are flow charts which show control processing of the video game equipment concerning this operation form. This processing is carried out when a control unit 2 performs the game program memorized by CD-ROM4. A set of CD-ROM4 by which the game program was recorded on the control unit 2 first performs primitive operation including the display of initial screens (maker LOGO etc.), the check of memory card 5, the display of a title screen, loading of data, the display of a game screen, etc. like the usual game (Step S102). Usually, a player character and other objects (for example, a non player character, a natural object, an artifact, a background) are displayed on a game screen. In this primitive operation, above-mentioned icon image data and above-mentioned window data are read in CD-ROM4, and it is stored the storage region 12b1 of RAM12, and 12b2, respectively. Moreover, the icon position data in the item window memorized at the time of the last game data preservation are read in memory card 5, and are stored in storage region 12c of RAM12.

[0041] Next, when there are not waiting (Step S104) and an input about the input from the player through the input unit 3 (step S104:NO root), the input standby from

a player is continued. When there is an input from a player (step S104:YES root), it is judged according to the result of the input whether an item window needs to be displayed (Step S106). Since the input from a player is stored in RAM12, it can make the above-mentioned judgment by referring to the contents of storage. It is the time of a player perusing the possession item of a player character, a time of a player character visiting the shop on a game, and a time of a player exchanging items among other players that the display of an item window is needed.

[0042] When it is judged that an item window does not need to be displayed (step S106:NO root), required processing is performed (Step S108) and it is judged whether a game should be ended after that (Step S110). When predetermined game end conditions are fulfilled (step S110:YES root), end processing including general processing of loading of data, a display of a title screen, etc. is performed (Step S112). When game end conditions are not fulfilled (step S110:NO root), processing returns to Step S104 and it waits for the input from a player again.

[0043] When it is judged that an item window needs to be displayed (step S106:YES root), an item window is displayed on Screen 61 of an output unit 6 (Step S114). The icon and cursor of an item are also arranged in an item window. Cursor is displayed on the initial value position defined beforehand. At Step S114, icon image data and window data are read in the storage region 12b1 of RAM12, and 12b2, respectively, and are transmitted to the graphic operation section 15. Moreover, the positional information of an icon is read in icon position-memory field 12c, and is transmitted to the graphic operation section 15. The graphic operation section 15 generates a video signal using these transmitted data, and sends it out to an output unit 61. An output unit 6 displays the item window (drawing 3) containing the icon arranged at the position on Screen 61 using this video signal.

[0044] After the display of an item window is completed, it waits for the input from a player (Step S116). When there is no input (step S116:NO root), the input standby from a player is continued. When there is an input from a player (step S116:YES root), it is judged whether it is the push down of the select button 42 of a keypad 30 (Step S118). When it is judged that it is the push down of a select button 42 (step S118:YES root), a display format is changed between a canonical mode and reduction mode (Step S120). After the change of a display format is completed, processing returns to Step S116 and it waits for the input from a player again.

[0045] On the other hand, when it is judged that it is not the push down of a select button 42 (step S118:NO root), it is judged whether move information was inputted through the cross-joint key 31 or joy stick 37 of a keypad 30 (Step S122). When it is judged that it is the input of move information (step S122:YES root), it is judged whether scrolling of a screen is required (Step S124).

[0046] If the move information on the direction where the amount of [of a window] non-display exists is inputted when cursor is located in the periphery of an icon viewing area (i.e., when the frame of a window is adjoined or it is located in the edge of a screen) as mentioned above, it will be judged that scrolling is required (step

S124:YES root). In this case, processing which makes a screen scroll in the movement magnitude and the move direction which were inputted is performed (Step S126). Then, processing returns to Step S116 and it waits for the input from a player again.

[0047] When it is judged that scrolling is not required (step S124:NO root), cursor is moved in the movement magnitude and the move direction which were inputted on a screen (Step S128). The cursor location after movement is stored in storage region 12e of RAM12, and, thereby, cursor location data are updated (Step S126). Then, processing returns to Step S116 and it waits for the input from a player again. On the other hand, when the input from a player is judged not to be the input of move information at Step S122 (step S122:NO root), it is judged whether the input was the push down of the O button 32 (Step S132).

[0048] When the input from a player is judged not to be the push down of the O button 32 (step S132:NO root), it is judged whether the input was the push down of the ** button 33 (Step S134). When it is judged that it is the push down of the ** button 33 (step S134:YES root), an item window is eliminated from on a screen (S136). Thus, with this operation gestalt, when a player pushes the ** button 33, an item window is eliminable. Then, processing returns to Step S104 and it waits for the input from a player again. When the input from a player is judged not to be the push down of the ** button 33 (step S134:NO root), after required processing according to the input from a player is performed (Step S138), processing returns to Step S116 and it waits for the input from a player again.

[0049] When it is judged that the O button 32 was pushed at Step S132 (step S132:YES root), icon move processing is performed (Step S140). Drawing 12 is a flow chart which shows icon move processing. In this processing, it is judged first whether cursor is pointing to one of icons (Step S142). This is judged by investigating whether with reference to the icon position data and cursor location data which were stored in RAM12, the icon located in a predetermined distance from cursor exists. In addition, when two or more icons located in a predetermined distance exist, it is judged as the thing indicating the icon with the nearest distance.

[0050] When it is judged that the icon which cursor directs does not exist (step S142:NO root), icon move processing is ended. When it is judged that the icon which cursor directs exists on the other hand (step S142:YES root), it waits for the further input from a player (Step S144).

[0051] When there is no input from a player (step S144:NO root), the input standby from a player is continued. When there is an input from a player (step S144:YES root), it is judged whether it is the input of move information (Step S146). When it is judged that it is the input of move information (step S146:YES root), the icon which cursor directs is moved in the movement magnitude and the move direction which were inputted on a screen (Step S148). The icon position after movement is stored in 12d of storage regions of RAM12. Thereby, the position data of an icon which moved are updated (Step S150). Then, processing returns to Step S144 and it waits

for the input from a player again.

[0052] On the other hand, when it is judged that move information was not inputted (step S146:NO root), it is judged whether the input from a player was the push down of O button (Step S152). O When it is judged that it is not the push down of a button (step S152:NO root), processing returns to Step S144 and it waits for the input from a player again. O When it is judged that the button was pushed (step S152:YES root), end icon move processing. After icon move processing is completed, processing returns to Step S116 and it waits for the input from a player again.

[0053] Thus, by doubling cursor with an icon and pushing O button, a player can make an icon movable and can cancel specification of the icon which can move by pushing O button once again.

[0054] According to this operation form, in an item window, a player can arrange an item freely and can arrange it. Therefore, when a player classifies an item and divides and arranges an item to the field to which it differs in an item window according to the classification, it becomes easy to look for a desired item.

[0055] In order to make operation of an item still easier, the mode of operation as which the move locus of cursor is displayed may be prepared. For example, when the item window is displayed and the ** button 34 is pushed, it changes from the normal mode to line mode, and is made to perform drawing the line in alignment with the move locus of cursor by moving cursor. If you can operate collectively the icon surrounded by this line, it is convenient for a player.

[0056] Drawing 13 shows the item window in line mode. As shown in drawing 13, by moving cursor 110, a player can draw a line 114 and can surround an icon 116. For example, when selling an item, the item which the icon 116 surrounded by the line 114 expresses can be collectively sold by pushing the O button 32. Thus, if line mode is prepared, since two or more items can be operated at once, a player can operate an item still more easily.

[0057] As mentioned above, although this invention was concretely explained based on the operation form, various deformation is possible for this invention in the range which is not limited to the above-mentioned operation form and does not deviate from the summary. For example, two or more steps in accordance with the method concerning this invention can change the sequence in the range which does not deviate from the meaning or the range of this invention.

[0058] Although the above-mentioned operation form explained this invention in connection with home video game equipment, this invention can also be applied to general purpose computers, arcade game machines, etc., such as a personal computer.

[0059] Although display and the input unit, and the control unit have dissociated with the above-mentioned operation form, it is also possible to apply this invention to the video game equipment with which display and the input unit, and the control unit were unified.

[0060] With the above-mentioned operation form, CD-ROM is used as a record

medium in which the computer read for recording a game program and data is possible. However, a record medium may not be limited to CD-ROM and may be the magnetic and optical record medium or semiconductor memory of others in which the read of computers, such as DVD (Digital Versatile Disc) or a ROM card, is possible. Furthermore, you may offer the program and data for the method beforehand pre-installed in a game machine or storage equipment realizing this invention.

[0061] You may download and use the program and data for realizing this invention for HDD18 by the communication interface 17 shown in drawing 1 from other devices on the network 100 connected through the communication line 99. Moreover, a program and data are recorded on the memory of other devices on a communication line 99, and it is also possible to use this program and data for RAM12 through a communication line 99 if needed, reading them into it one by one.

[0062] The offer form of the program for realizing this invention or data may be offered from other devices on a network 100 as a computer data signal on which the subcarrier was overlapped. For example, a control unit 2 can realize this invention now by receiving the computer data signal which required transmission of a computer data signal of other devices on a communication network 100, and was transmitted to them through the communication line 99 from the communication interface 17, and storing in RAM12.

[0063]

[Effect of the Invention] Since the item window which can be arranged freely is displayed in the icon showing an item according to this invention, a player can classify and arrange an item freely in a window, thereby, can discover the target item easily and can operate it.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram showing the composition of the video game equipment concerning an operation gestalt.

[Drawing 2] (a) is the plan showing a keypad and (b) is the plan showing a keypad.

[Drawing 3] It is drawing showing an example of a game screen.

[Drawing 4] It is drawing showing an example of a game screen.

[Drawing 5] It is drawing showing an example of a game screen.

[Drawing 6] It is drawing showing an example of a game screen.

[Drawing 7] It is drawing showing an example of a game screen.

[Drawing 8] It is drawing showing the storage region prepared in RAM of a control unit.

[Drawing 9] It is the flow chart which shows the procedure which controls game equipment.

[Drawing 10] It is the flow chart which shows the procedure which controls game equipment.

[Drawing 11] It is the flow chart which shows the procedure which controls game equipment.

[Drawing 12] It is the flow chart which shows the procedure which controls game equipment.

[Drawing 13] It is drawing showing an example of a game screen.

[Drawing 14] It is drawing showing the conventional game screen.

[Description of Notations]

1 -- video game equipment, 2 -- control unit, and 3 -- an input unit, 4 -- CD-ROM, 5 -- memory card, and 6 -- an output unit, 11 -- main-control section, 12 -- RAM, and 13 -- the interface section, 14 -- sound processing section, 15 -- graphic operation section, and 16 -- a CD-ROM drive, 17 -- communication interface, 18 -- hard disk drive, and 19 -- a bus, 99 -- communication line, and a 100 -- communication network

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

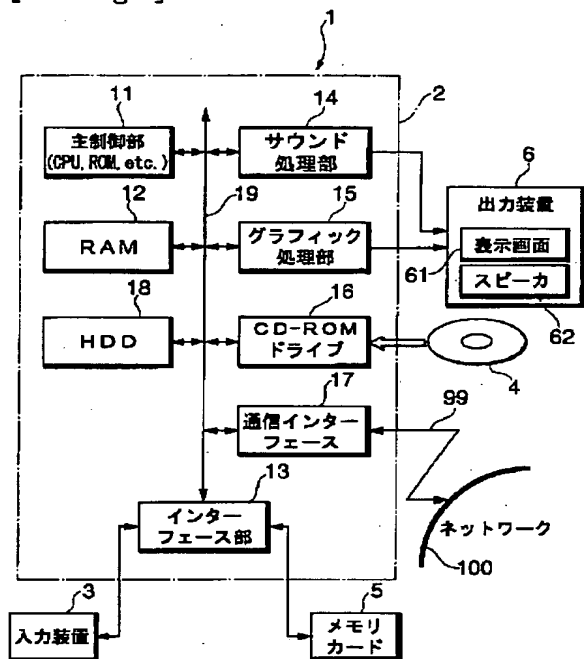
1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

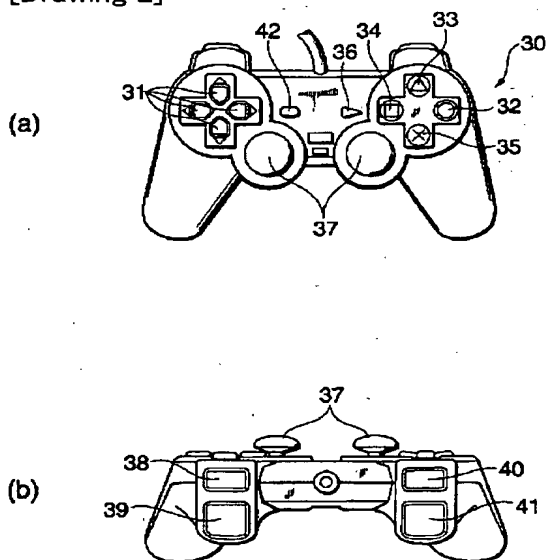
3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

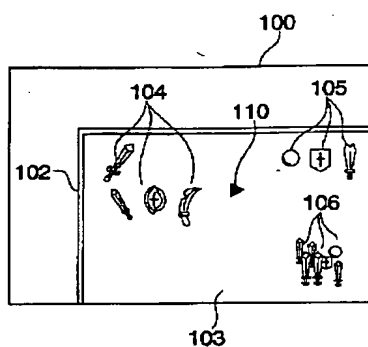
[Drawing 1]



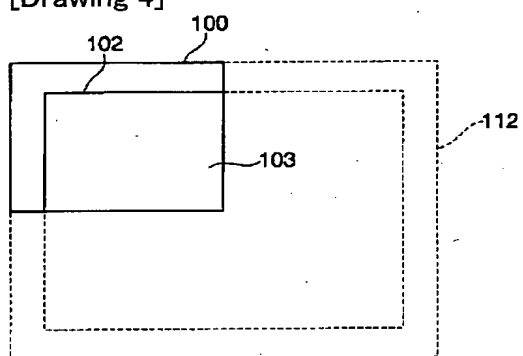
[Drawing 2]



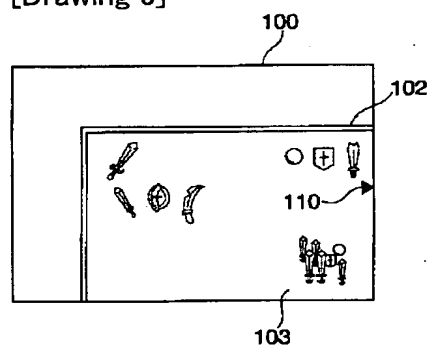
[Drawing 3]



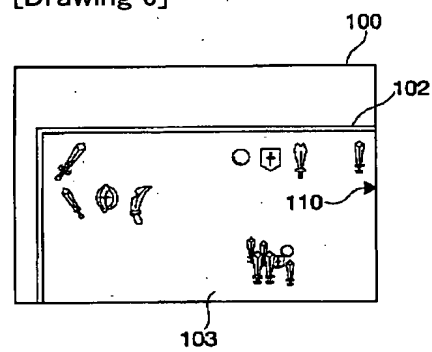
[Drawing 4]



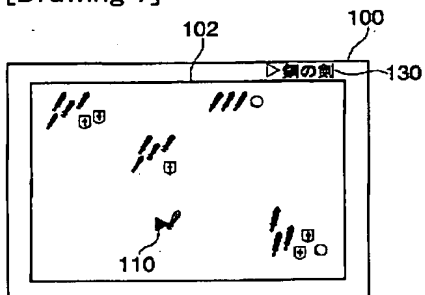
[Drawing 5]



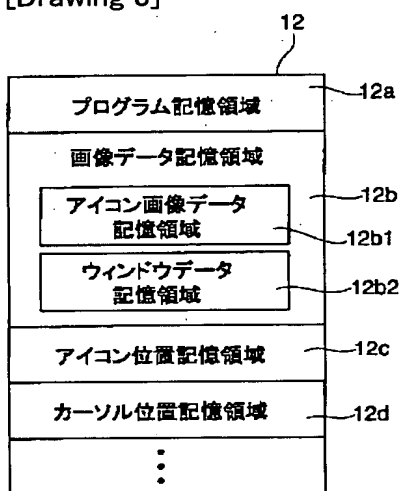
[Drawing 6]



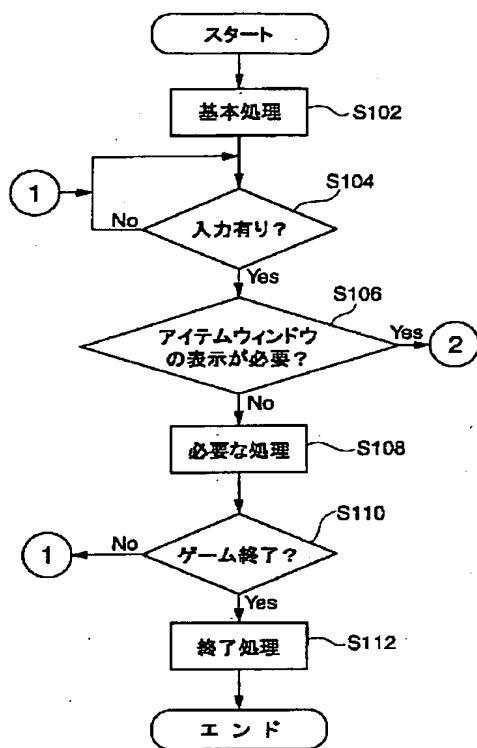
[Drawing 7]



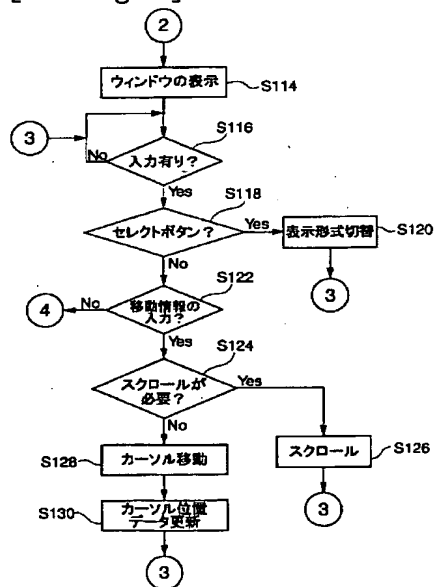
[Drawing 8]



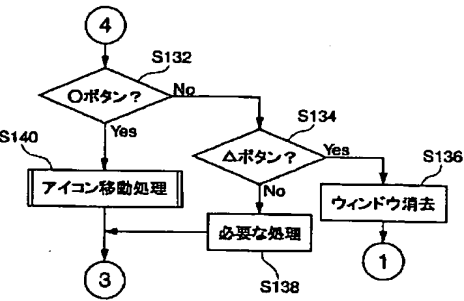
[Drawing 9]



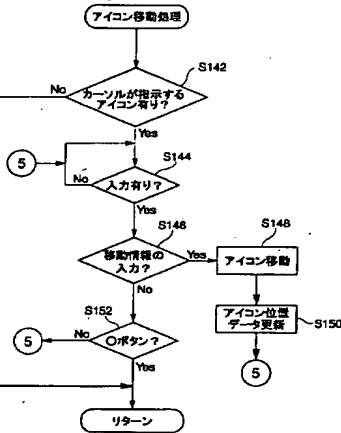
[Drawing 10]



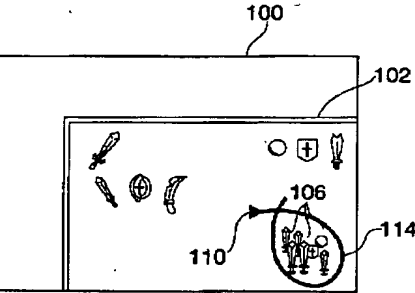
[Drawing 11]



[Drawing 12]



[Drawing 13]



[Drawing 14]

